

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

Sebuah karya ilmiah perlu dilandasi dengan kajian-kajian pustaka. Kajian pustaka dalam karya ilmiah ini terdiri atas beberapa bagian yang meliputi: keterampilan berbicara, bercerita sebagai salah satu ragam kegiatan berbicara, pembelajaran bercerita di sekolah, dan *Shadow Puppet* sebagai media bercerita. Keempat kajian pustaka tersebut disajikan secara rinci dan sistematis dengan mengutip berbagai pendapat dan sumber yang relevan.

##### **1. Keterampilan Berbicara**

###### **a. Pengertian Berbicara**

Untuk menghindari salah pengertian dalam memahami judul penelitian, maka peneliti akan mengemukakan teori beberapa ahli tentang definisi-definisi dari beberapa istilah yang erat kaitannya dengan masalah yang akan diteliti.

Kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan merupakan pengertian berbicara yang dikemukakan oleh Tarigan (2008: 16). Lebih jauh lagi, Tarigan (2008: 16) membahas mengenai berbicara lebih daripada hanya sekadar mengucapkan bunyi-bunyi atau kata-kata, berbicara merupakan suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhanebutuhan sang pendengar atau penyimak.

Senada dengan Tarigan, Hurlock (1991: 176), menyatakan bahwa berbicara merupakan bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata

untuk menyampaikan maksud. Berbicara merupakan keterampilan mental-motorik yang melibatkan koordinasi otot mekanisme suara yang berbeda dengan mekanisme mengaitkan arti dengan bunyi-bunyi yang dihasilkan.

Hakikat berbicara yang dikemukakan Nurgiyantoro (2009:274) merujuk pada aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi bahasa yang didengar kemudian manusia belajar mengucapkan dan akhirnya mampu untuk berbicara. Dalam kegiatan berbicara seperti dikemukakan Nurgiyantoro (2009:274) diperlukan penguasaan terhadap lambang bunyi baik untuk keperluan menyampaikan maupun menerima gagasan, sedangkan lambang visual tidak diperlukan untuk aktivitas berbicara. Hal ini membuktikan bahwa penguasaan bahasa lisan lebih fungsional dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah suatu keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi untuk menyatakan, menyampaikan, serta mengekspresikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Keterampilan berbicara ini mengandung maksud dari pemakai bahasa untuk disimak, didengarkan, dan diperhatikan orang lain sehingga orang yang mendengarkan dapat menangkap dan memahami maksudnya.

#### b. Tujuan Berbicara

Tarigan (2008: 16), mengungkapkan bahwa tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi, agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyogianyalah pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Pembicara harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya

terhadap pendengarnya dan pembicara harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan.

Och dan Winker (dalam Tarigan, 2008: 16-17), memiliki pendapat tersendiri mengenai berbicara, bahwa pada dasarnya berbicara mempunyai tiga maksud umum, yakni memberikan dan melaporkan (*to inform*), menjamu dan menghibur (*to entertain*), membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade*).

Pakar lain, Keraf (1984: 320) mengungkapkan lebih jauh tujuan berbicara adalah sebagai berikut.

- 1) Mendorong, dimaksudkan agar pembicara berusaha memberi semangat, membangkitkan gairah, serta menunjukkan rasa hormat dan pengabdian;
- 2) Meyakinkan, maksudnya pembicaraan akan meyakinkan sikap, mental, intelektual, kepada para pendengarnya;
- 3) Bertindak, berbuat, dan menggerakkan, maksudnya pembicara menghendaki adanya tindakan atau reaksi fisik daripada pendengar;
- 4) Menyenangkan atau menghibur, dimaksudkan agar pembicara dapat menyenangkan pendengar.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan umum dari berbicara adalah untuk berkomunikasi, yaitu agar dapat menyampaikan pesan pembicaraan secara efektif.

#### c. Ragam Seni Berbicara

Menurut Tarigan (2008: 24-25), secara garis besar berbicara (*speaking*) terbagi atas:

- 1) Berbicara di muka umum (*public speaking*) yang mencakup beberapa jenis yaitu, berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat memberitahukan atau melaporkan yang bersifat informatif (*informative speaking*), berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat kekeluargaan atau persahabatan (*fellowship speaking*), berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*persuasive speaking*), berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat merundingkan dengan tenang dan hati-hati (*deliberative speaking*).
- 2) Berbicara pada konferensi (*conference speaking*) yang meliputi, diskusi kelompok (*group discussion*), prosedur parlementer (*parliamentary prosedure*) dan debat.

Berbicara merupakan kegiatan yang membutuhkan keterampilan dan kecermatan akurat, untuk melatih pengembangan dan keterampilan siswa dalam berbicara maka, Nurgiyantoro (2009: 278) mengkategorikan bentuk-bentuk kegiatan yang dapat dilakukan dalam melatih keterampilan berbicara siswa yakni:

- 1) Berbicara Berdasarkan Gambar

Dalam kegiatan ini, siswa diberikan sejumlah gambar dan siswa diminta menjawab pertanyaan sesuai gambar yang diberikan, kegiatan ini bertujuan untuk lebih memberikan kebebasan siswa dalam mengungkapkan kemampuan berbahasa (Nurgiyantoro, 2009: 278).

## 2) Wawancara

Wawancara biasanya dilakukan terhadap seorang (pelajar) yang kemampuan bahasanya cukup memadai sehingga memungkinkan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam berbahasa (Nurgiyantoro, 2009: 280).

## 3) Bercerita

Kegiatan bercerita merupakan kegiatan yang bersifat pragmatis. Untuk dapat bercerita paling tidak ada dua hal yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu: unsur linguistik dan unsur yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2009: 283).

## 4) Pidato

Kegiatan berpidato hampir sama dengan kegiatan bercerita bila dilihat dari kebahasaan siswa memilih bahasa untuk mengungkapkan gagasan. Tugas berpidato baik diajarkan di sekolah untuk melatih siswa mengungkapkan gagasan dalam bahasa yang tepat dan cermat (Nurgiyantoro, 2009: 286).

## 5) Diskusi

Bentuk kegiatan yang terakhir adalah diskusi, siswa berlatih untuk mengungkapkan gagasan-gagasan menanggapi gagasan dari kawan secara logis dan dapat dipertanggungjawabkan (Nurgiyantoro, 2009: 291).

Pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah khususnya keterampilan bercerita siswa, seorang guru harus mempunyai berbagai cara untuk melatih keterampilan bercerita siswa, misal dengan menggunakan media tertentu. Dari beberapa jumlah kegiatan berbicara, bercerita merupakan salah satu kegiatan yang paling dikenal siswa. Bentuk keterampilan yang difokuskan dalam penelitian ini adalah bercerita dengan menggunakan media *Shadow Puppet*.

#### d. Tes Kemampuan Berbicara

Untuk mengetahui keterampilan siswa dalam berbicara diperlukan tes uji kemampuan berbicara. Riadi (2013) mengemukakan bahwa, bentuk tes yang dapat digunakan dalam mengukur kemampuan berbicara adalah tes subjektif yang berisi perintah untuk melakukan kegiatan berbicara. Beberapa tes yang dapat digunakan adalah tes kemampuan berbicara berdasarkan gambar, tes wawancara yang digunakan untuk mengukur kemampuan bahasa yang sudah cukup memadai, tes bercerita yang dilakukan dengan cara mengungkapkan sesuatu pengalaman atau topik tertentu, tes diskusi dengan cara meminta mendiskusikan topik tertentu, dan tes ujaran terstruktur yang meliputi mengatakan kembali, membaca kutipan, mengubah kalimat dan membuat kalimat.

Selanjutnya, Subyantoro (2013:114) mengemukakan bahwa ada tiga jenis tes yang dapat digunakan untuk menilai atau mengukur kemampuan berbicara, yaitu tes respons terbatas, tes terpandu dan tes wawancara.

#### e. Penilaian Berbicara

Bentuk tes manapun yang digunakan dalam menguji kemampuan berbicara yang terpenting adalah komunikasi berjalan lancar. Oleh karena itu, ada baiknya untuk mengetahui pula cara mengevaluasi keterampilan berbicara. Brooks (dalam Tarigan, 2008: 28), mengemukakan bahwa dalam mengevaluasi keterampilan berbicara seseorang. Pada prinsipnya kita harus memperhatikan lima faktor, yaitu sebagai berikut.

- 1) Apakah bunyi-bunyi tersendiri (vokal dan konsonan) diucapkan dengan tepat?

- 2) Apakah pola-pola intonasi, naik dan turunnya suara, serta tekanan suku kata memuaskan?
- 3) Apakah ketetapan dan ketepatan ucapan mencerminkan bahwa sang pembicara tanpa referensi internal memahami bahasa yang digunakan?
- 4) Apakah kata-kata yang diucapkan itu dalam bentuk dan urutan yang tepat?
- 5) Sejauh manakah “kewajaran” atau “kelancaran” yang tercermin bila seseorang berbicara?

## 2. Bercerita Sebagai Salah Satu Ragam Kegiatan Berbicara

Pembelajaran bercerita merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari keterampilan berbicara. Pembelajaran keterampilan bercerita adalah pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan siswa dalam berbicara. Keterampilan bercerita bukanlah sesuatu yang dapat diajarkan melalui uraian dan penjelasan guru saja. Akan tetapi, siswa harus dihadapkan pada kegiatan-kegiatan nyata yang menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dalam berbagai konteks komunikasi (Subyantoro, 2013: 4).

### a. Pengertian Bercerita

Bercerita merupakan salah satu kebiasaan masyarakat sejak dahulu sampai sekarang. Menurut Nurgiyantoro (2009: 288-289), bercerita merupakan salah satu tugas kemampuan atau kegiatan berbicara yang dapat mengungkapkan kemampuan berbicara siswa yang bersifat pragmatis. Ada dua unsur penting yang perlu dikuasai siswa, yaitu unsur linguistik (bagaimana cara bercerita, bagaimana memilih bahasa) dan unsur “apa” yang diceritakan. Ketepatan, kelancaran, dan kejelasan cerita akan menunjukkan kemampuan berbicara siswa. Oleh karena itu,

keterampilan bercerita pada siswa perlu ditingkatkan melalui pelatihan bercerita secara teratur, sistematis, dan berkesinambungan.

Pakar lain Subyantoro (2013: 4-5), mengemukakan bahwa bercerita merupakan upaya peningkatan kecerdasan emosional anak karena bercerita dapat menggambarkan dunia imajiner yang memiliki hubungan secara langsung maupun tidak langsung dengan kehidupan dalam dunia nyata. Dalam kondisi yang berbeda Subyantoro (2013: 126), juga mengemukakan definisi berbicara adalah gambaran kegiatan yang dilakukan oleh pencerita kepada pendengarnya untuk menyampaikan narasi suatu kejadian atau proses kejadian sebagai sebuah isi cerita, dengan memperhatikan dimensi kemampuan dasar bercerita dari pencerita, kesiapa pendengar menerima cerita, interaksi dalam proses bercerita, materi penceritaan, dan tindak lanjut setelah penceritaan.

bercerita merupakan bentuk kegiatan yang disampaikan oleh pencerita kepada pendengar, hal tersebut senada dengan pendapat Carroll (dalam Subyantoro, 2013: 35), Carroll juga menambahkan bahwa bercerita merupakan suatu kegiatan yang bersifat seni, karena erat kaitannya dengan keindahan dan bersandar kepada kekuatan kata-kata. Kekuatan kata-kata inilah, yang dipergunakan untuk mencapai tujuan bercerita.

Dapat disimpulkan bahwa bercerita merupakan bagian yang tak terpisahkan dari aktivitas berbicara dan mendengarkan. Berbicara adalah suatu kegiatan yang menjelaskan terjadinya suatu hal, peristiwa, dan kejadian yang dialami sendiri ataupun orang lain. Kegiatan bercerita dapat memberikan hiburan atau rangsangan imajinasi siswa. Kegiatan bercerita dapat pula menambah



keterampilan berbicara lisan siswa secara terorganisasi dan membantu menginternalisasikan karakter cerita.

#### b. Jenis-Jenis Cerita

Cerita merupakan gambaran kisah kehidupan yang menceritakan tentang karakter tokoh yang menjalani kehidupannya. Dalam sebuah cerita terdapat bermacam-macam jenis cerita salah satunya adalah jenis cerita yang dikemukakan oleh Sudarmadji, dkk (2010: 11-21) bahwa jenis-jenisnya dapat dibedakan dengan berbagai sudut pandang. Berikut ini beberapa contoh jenis cerita dilihat dari berbagai sudut pandang itu.

- 1) Berdasarkan nyata tidak cerita yang terbagi menjadi dua jenis yakni, cerita fiksi merupakan cerita yang dibuat berdasarkan rekaan atau tidak nyata dan cerita non fiksi yaitu cerita yang memang betul-betul ada, nyata (Sudarmaji, 2010: 11-12).
- 2) Berdasarkan pelaku cerita yang terbagi dalam empat jenis di antaranya, fabel yaitu cerita tentang dunia hewan atau tumbuh-tumbuhan yang seolah-olah bisa berbicara seperti umumnya manusia, dunia benda mati yaitu cerita tentang benda-benda mati yang digambarkan seolah-olah seperti benda hidup, dunia manusia yaitu cerita tentang berbagai kisah manusia, baik yang pernah terjadi maupun kisah-kisah fiksi, dan jenis yang terakhir merupakan kombinasi ketiga jenis di atas yaitu cerita yang menggabungkan tokoh hewan, tumbuhan dan manusia (Sudarmaji, 2010: 13-15).

- 3) Berdasarkan sifat waktu cerita yang terbagi dalam lima jenis di antaranya, cerita bersambung yaitu cerita dengan tokoh yang sama dan dalam sebuah rangkaian cerita yang panjang tetapi dikisahkan dalam beberapa kesempatan, cerita serial yaitu cerita dengan tokoh utama yang sama tetapi tiap episode kisahnya dituntaskan, cerita lepas yaitu cerita dengan tokoh dan alur cerita yang lepas dan langsung dituntaskan dalam sekali pertemuan, cerita sisipan yaitu cerita yang pendek saja dan kisahnya tidak ada hubungannya dengan materi pengajian/pembelajaran yang disampaikan pada kesempatan itu, cerita ilustrasi yaitu cerita yang disampaikan untuk memperkuat penyampaian suatu materi tertentu atau nasehat dan nilai-nilai yang akan ditanamkan kepada anak-anak (Sudarmaji, 2010: 15-17).
- 4) Berdasarkan kejadian cerita yang terbagi dalam tiga jenis di antaranya, cerita sejarah/tarikh yaitu cerita yang mengisahkan kejadian nyata yang pernah terjadi di masa lampau, cerita fiksi yaitu cerita yang pada dasarnya hanya rekaan saja, dan cerita fiksi-sejarah yaitu cerita mengenai hal-hal yang sebenarnya fiktif belaka tapi kaitkan dengan alur cerita sejarah sehingga berkesan seolah-olah benar terjadi (Sudarmaji, 2010: 18).
- 5) Berdasarkan jumlah pendengar cerita yang terbagi dalam tiga jenis diantaranya, cerita privat yang terdiri dari cerita pengantar tidur dan cerita lingkaran pribadi (kelompok sangat kecil), cerita kelas, dan cerita massal merupakan cerita yang disampaikan dengan jumlah anak yang banyak, tidak hanya ratusan bahkan ribuan anak (Sudarmaji, 2010: 18-19).

- 6) Berdasarkan teknik penyajian cerita yang terbagi dalam dua jenis diantaranya, *direct Story* (cerita langsung, tanpa naskah) dan *story Reading* (membaca cerita) (Sudarmaji, 2010: 20).
- 7) Berdasarkan pemanfaatan alat peraga yang terbagi dalam dua jenis diantaranya, bercerita dengan alat peraga dan tanpa alat peraga (Sudarmaji, 2010: 20).

Kegiatan bercerita dalam proses pembelajaran yang dianjurkan oleh Depdiknas (2006: 9) diklasifikasikan menjadi lima bentuk dengan uraian sebagai berikut.

- 1) Bercerita tanpa alat atau bantuan merupakan kegiatan bercerita yang penceritaannya hanya menceritakan cerita dengan menggunakan mimik. Dia dapat berdiri di depan si pendengar dan menceritakan ceritanya (Depdiknas, 2006: 9).
- 2) Bercerita menggunakan alat (langsung atau tidak langsung) merupakan kegiatan bercerita dengan beberapa objek yang dimainkan seperti gambar, objek nyata, dan gerak untuk membuat cerita agar mudah dimengerti. Bercerita semacam ini biasanya bersifat propaganda (Depdiknas, 2006: 9).
- 3) Bercerita dengan gambar merupakan suatu kegiatan bercerita yang menggunakan media gambar untuk menggambarkan cerita (Depdiknas, 2006: 9).
- 4) Bercerita menggunakan papan flanel merupakan sebuah kegiatan bercerita yang meletakkan gambar-gambar atau benda-benda lain yang berhubungan dengan cerita pada sebuah papan (Depdiknas, 2006: 9).

- 5) Membaca sebuah cerita merupakan kegiatan yang dilakukan dengan pencerita duduk atau berdiri di depan pendengar sambil membaca sebuah cerita (Depdiknas, 2006: 9).

c. Jenis-jenis Bercerita

Berbicara seperti yang telah dijelaskan sebelumnya memiliki beberapa bentuk dan jenis-jenis yang beragam, senada dengan berbicara maka, bercerita juga memiliki jenis-jenis yang beragam. Menurut Hisam (2010), berdasarkan isi bercerita dapat digolongkan ke dalam dua jenis yakni, bercerita Pendidikan yang bertujuan untuk menceritakan dongeng yang diciptakan dengan suatu misi pendidikan bagi dunia anak-anak misalnya menggugah sikap hormat kepada orang tua, dan bercerita Fabel yang menceritakan dongeng tentang kehidupan binatang yang digambarkan dapat bicara seperti manusia. Cerita-cerita fabel sangat luwes digunakan untuk menyindir perilaku manusia tanpa membuat manusia tersinggung, misalnya dongeng kancil, kelinci dan kura-kura.

d. Teknik Bercerita

Seorang pencerita perlu mengasah keterampilannya dalam bercerita, baik dalam olah vokal, olah gerak, ekspresi, dan sebagainya. Seorang pencerita harus pandai-pandai mengembangkan berbagai unsur penyajian cerita sehingga terjadi harmoni yang tepat. Sudarmaji (2010: 42), menjelaskan tentang beberapa hal yang perlu diperhatikan agar penceritaan menjadi lebih menarik.

### 1) Total

Kunci sukses bercerita yang pertama adalah totalitas diri dalam bercerita. Cerita akan menjadi hambar jika tidak ada kesungguhan dalam bercerita. Agar visualisasi cerita menjadi lebih hidup maka rasa malu, sungkan, atau rasa tidak percaya diri harus dihilangkan (Sudarmaji, 2010: 42).

### 2) Penentuan Alur Cerita

Sudarmaji (2010:44) mengemukakan bahwa ada beberapa hal yang dapat membantu dalam mempermudah penentuan alur cerita, yaitu: 1) pemilihan setting awal; 2) penentuan tokoh utama dan tokoh antagonis; dan 3) pemunculan konflik (persoalan).

### 3) Penyatuan Perhatian Pendengar

Sebelum mulai bercerita, pencerita diharapkan mampu memusatkan perhatian pendengar. Pemusatan perhatian dapat dilakukan dengan cara menatap mata pendengar (Sudarmaji, 2010: 46).

### 4) Detail

Menurut Sudarmaji (2010: 47-48), cerita harus digambarkan secara detail sehingga pendengar akan terbantu untuk mengkonstruksikan cerita tersebut di alam fantasinya. Ada tiga hal yang perlu didetailkan yaitu personifikasi tokoh, adegan-adegan, dan dialog tokoh.

### 5) Dramatisasi

Perbedaan perilaku antara tokoh utama dengan tokoh antagonis perlu digambarkan secara tajam. Pada adegan-adegan yang memang perlu diberi

penekanan, dapat ditonjolkan dengan ekstrim dan maksimal (Sudarmaji, 2010: 49).

#### 6) Ekspresif

Bercerita secara ekspresif merupakan salah satu kunci keberhasilan. Cara bercerita yang tidak ekspresif akan terasa hambar, monoton, dan membosankan. Oleh karena itu,, pencerita perlu memanfaatkan anggota tubuh terutama mimik muka, tangan, dan bahu. Misalnya membelalak, melirik, wajah lembut, berwibawa, menyeramkan, marah, menangis, berkedip-kedip, mengangguk-angguk, mencibir, sedih, tersenyum, dll. Tangan dan bahu dapat dimanfaatkan untuk menggambarkan gerakan-gerakan tokoh cerita. Misalnya terhuyung-huyung, berlari, terbang, berjalan, mengendap-endap, bersembunyi, memukul, bertabrakan, menusuk, meledak, dan sebagainya (Sudarmaji, 2010: 50).

#### 7) Ilustrasi Suara

Ilustrasi cerita dengan suara-suara khusus mempunyai efek yang bagus bagi cerita. Ilustrasi suara dapat dibedakan menjadi dua yaitu, suara lazim adalah suara yang ditirukan sebagaimana mestinya. Misalnya "Meong" untuk suara kucing, "Dor!" untuk suara letusan, dan sebagainya dan suara tak lazim yaitu suara-suara yang diciptakan sendiri dengan tujuan agar cerita lebih menarik. Misalnya "Toweng!" untuk pemunculan tokoh secara tiba-tiba, "Klingklong-klingklong!" untuk suara langkah kaki tokohnya atau suara-suara mantra yang aneh, dan sebagainya (Sudarmaji, 2010: 51),

### 3. Pembelajaran Bercerita di Sekolah

Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004 dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia disebutkan bahwa, bercerita dapat membina moral dan nilai-nilai agama, sosial-emosional, dan kemandirian. Bercerita merupakan keterampilan yang harus dibelajarkan dan dikuasai oleh siswa (Subyantoro, 2013: 5).

Salah satu kompetensi dasar berbicara yang harus dicapai siswa SMP kelas VII semester 1 adalah bercerita dengan menggunakan alat peraga. Hal tersebut tercantum di dalam Standar Kompetensi ke 6 yaitu mengeskpresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita, dengan Kompetensi Dasar 6.2 yaitu bercerita dengan alat peraga (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia: 2010).

Penelitian ini menggunakan kompetensi dasar bercerita dengan alat peraga. Penelitian dilakukan terhadap kelas VII SMP Negeri 1 Ma'rang, Kabupaten Pangkep. Dengan asumsi bahwa kelas VII sangat tepat untuk mendapatkan perlakuan ini mengingat kemampuan berbicara mereka harus dimatangkan. Selain hal tersebut, kompetensi dasar bercerita dengan alat peraga memang diberikan pada siswa kelas VII.

### 4. *Shadow Puppet* Sebagai Media Bercerita

#### a. Hakikat Media *Shadow Puppet*

Secara khusus Arsyad (2013: 3), mengemukakan bahwa media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi

visual atau verbal. Sementara itu, Ahmad (2007: 6) mengartikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Fungsi media pembelajaran menurut Arsyad (2013: 19), adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik (dalam Arsyad, 2013:20), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Arsyad (2013: 75-76) menguraikan kriteria pemilihan media yang bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu ada kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media yaitu: 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, 2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip atau generalisasi, 3) praktis, luwes, dan bertahan, 4) guru terampil dalam menggunakannya, 5) pengelompokan sasaran, 6) mutu teknis.

Penguasaan keterampilan bercerita dapat ditempuh dengan beberapa cara, salah satunya adalah dengan media pembelajaran berupa boneka bayangan atau dikenal dengan nama media *Shadow Puppet*. Sesuai dengan kemampuan siswa SMP kelas VII yang pemikirannya masih bersifat abstrak, maka media ini akan lebih mudah mendorong siswa untuk menemukan ide cerita yang akan mereka



kembangkan menjadi sebuah alur yang menarik. Keterampilan berbicara yang dalam hal ini adalah ditekankan pada kemampuan bercerita.

Zaman pra-elektronik telah mengenalkan manusia pada media yang dikenal dengan nama media rakyat. Media tradisional tersebut digunakan untuk mengungkapkan pandangan hidup dan norma kelompok melalui keaksaraan dan gaya teater yang berterima bagi kelompok tertentu (Arif dan Napitulu, 1997: 67). Dalam pendidikan saat ini, tidak mustahil untuk menerapkan media rakyat sebagai suatu produk atau proses. Sekarang ini media rakyat dipakai dalam bentuk seperti teater, drama, dan pedalangan/ pewayangan dalam pendidikan (Arif dan Napitulu, 1997: 69).

Menurut Arif dan Napitulu (1997:68), ciri-ciri media rakyat adalah: 1) dapat memberikan pengalaman belajar yang relatif nyata, 2) merupakan kegiatan langsung yang bersifat partisipatif dan melibatkan proses belajar aktif. Adapun jenis media rakyat antara lain: 1) boneka bayangan, 2) wayang golek, 3) tarian tradisional, 4) musik tradisional, dan 5) sandiwara tradisional.

Beberapa jenis media rakyat di atas, ada satu media yang menarik dan menjadi bahan penelitian ini, yaitu boneka bayangan yang tidak lain adalah *Shadow Puppet*. Menurut Ahmad (2007: 69), boneka bayang-bayang (*Shadow Puppet*) adalah jenis boneka yang cara memainkannya dengan mempertontonkan gerak bayang-bayang dari boneka tersebut. Di Indonesia khususnya di Jawa, boneka seperti itu dikenal dengan wayang kulit.

Bermain *Shadow Puppet* atau boneka bayangan adalah bentuk kuno mendongeng dan hiburan dengan menciptakan ilusi gambar bergerak. Saat ini,

lebih dari dua puluh negara memiliki pertunjukkan bayang-bayang. Beberapa negara yang populer dengan tradisi pertunjukan bayang-bayang antara lain: Indonesia, Cina, Taiwan, Prancis, India, Malaysia, Kamboja, Thailand, Turki, dan Australia (Purnomo, 2015).

Pertunjukan bayang-bayang mulai muncul di Indonesia pada 1500 S.M. Pada awalnya, pertunjukan bayang-bayang hanya bersifat upacara agama kemudian berkembang menjadi pertunjukan yang bersifat duniawi. Pertunjukan tersebut menjadi populer pada tahun 907 M. Dan mengharukan kalbu penonton pada abad XI. Pokok pertunjukan bayang-bayang pada masa itu masih mengesankan sifat magis (Subyantoro, 2013: 83).

Dapat disimpulkan dari beberapa teori yang ada bahwa media bercerita dapat dikembangkan dari media tradisional. Salah satunya adalah media rakyat. Media rakyat dalam pembelajaran bercerita digunakan untuk memvisualisasikan suatu cerita serta melibatkan partisipasi siswa secara aktif. Penelitian ini memfokuskan pada *Shadow Puppet* atau boneka bayang-bayang sebagai media bercerita. Boneka bayangan merupakan salah satu jenis media rakyat yang berkompeten untuk dikreasikan menjadi media bercerita yang menarik.

Beberapa penelitian tentang penggunaan media boneka dalam pembelajaran bercerita sudah pernah dilakukan, diantaranya adalah media boneka tangan, boneka jari, dan boneka tali. Namun, pada kenyataannya siswa laki-laki kurang menyukai boneka-boneka tersebut. Boneka bayang-bayang atau *Shadow Puppet* bukanlah boneka yang bersifat feminim tetapi, lebih fleksibel dan

berteknologi. Dengan demikian, anak laki-laki diharapkan dapat menerima kehadiran media tersebut.

Berikut salah satu contoh media *Shadow Puppet*.



Gambar 2.1. **Media *Shadow Puppet***

Gambar di atas menunjukkan bagaimana penggunaan media *Shadow Puppet*, siswa akan bercerita dengan memainkan boneka karton berbentuk *flat* dibalik kertas minyak yang diterangi lampu senter agar timbul bayangan. Media ini diharapkan mampu memusatkan konsentrasi siswa baik pembicara maupun pendengarnya.

Selama ini tidak banyak ditemukan penelitian tentang penggunaan *Shadow Puppet* sebagai media bercerita. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian tentang pengaruh pemanfaatan *Shadow Puppet* sebagai media bercerita. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran di masa depan.

#### b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Shadow Puppet*

Media *Shadow Puppet* merupakan media yang terbilang unik, lucu, kreatif dan bertradisi. Media wayang boneka ini dapat dimanfaatkan sebagai media

pembelajaran maupun alat permainan edukatif. Selain itu, masuknya unsur kebudayaan Indonesia dan uniknya bentuk perwajahan yang tampak dalam setiap figur membuat wayang boneka ini memiliki berbagai kelebihan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Namun bukan hanya kelebihan, media *Shadow Puppet* juga memiliki beberapa kekurangan. Berikut kelebihan dan kekurangan media *Shadow Puppet* yang dikemukakan Ahmad (2007: 9-10).

Kelebihan dari media *Shadow Puppet* yakni, 1) media yang mudah dibuat, murah dan praktis, 2) berbentuk unik dan menarik, 3) mudah dalam penggunaan, 4) mengasah kreatifitas anak. Kekurangan yang dimiliki media *Shadow Puppet* yakni, 1) bagi siswa yang tidak bisa bersuara keras, akan menghambat penyampaian pesan dalam cerita yang dibawakan.

#### c. Unsur-unsur Media *Shadow Puppet* yang Mempengaruhi Keterampilan Bercerita

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan melalui media *shadow puppet* kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk. Menurut Arsyad (2013: 103-106), keberhasilan penggunaan media boneka bayang (*Shadow Puppet*) ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik, ada beberapa unsur-unsur media *Shadow Puppet* yang dapat mempengaruhi keterampilan bercerita siswa, yakni.

- 1) Kesederhanaan, jumlah bahan yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan media *Shadow Puppet* (Arsyad, 2013: 103).

- 2) Keterpaduan, mengacu pada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersamaan dan dapat membantu memacu kemampuan verbal siswa serta melatih siswa dalam mengingat (Arsyad, 2013: 104).
- 3) Penekanan, meskipun penyajian media dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang menjadi pusat perhatian yaitu bayangan yang ditimbulkan, diharapkan isi cerita dan situasi yang diajarkan kepada siswa akan lebih mudah dipahami bila objek tersebut ada di hadapan mereka (Arsyad, 2013: 104).
- 4) Pendalangan, media *Shadow Puppet* digunakan dengan mengajak siswa untuk berperan sebagai dalang yang dapat menolong siswa untuk bernalar, berimajinasi dan membentuk konsep tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan cerita yang dibawakan (Arsyad, 2013: 105).
- 5) Boneka kreatif, bahan yang digunakan adalah boneka variatif yang digerakkan seperti wayang yang dapat menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi siswa sehingga keberanian siswa untuk bercerita lebih nampak (Arsyad, 2013: 106).

## **B. Kerangka Pikir**

Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Kurikulum tingkat satuan pendidikan tidak terlepas dan saling berkaitan dengan mata pelajaran, khususnya Bahasa Indonesia. Dalam KTSP terdapat empat keterampilan berbahasa yang mencakup komponen berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis.

Salah satu kompetensi keterampilan berbahasa yang diharapkan dikuasai oleh siswa adalah bercerita. Dalam pembelajaran bercerita, salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru adalah media *Shadow Puppet*. Strategi ini digunakan dengan harapan siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang sekaligus akan berpengaruh pada hasil belajarnya.

Bercerita merupakan salah satu jenis keterampilan berbicara yang harus dikuasai oleh siswa SMP. Dalam hal ini, pencapaian yang dimaksud adalah siswa diharapkan mampu mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita dengan menggunakan alat peraga. Untuk melaksanakan pembelajaran ini dibutuhkan media yang tepat sehingga pada pelaksanaannya dapat berpengaruh pada kemampuan siswa dalam berbicara, dalam hal ini adalah kegiatan bercerita.

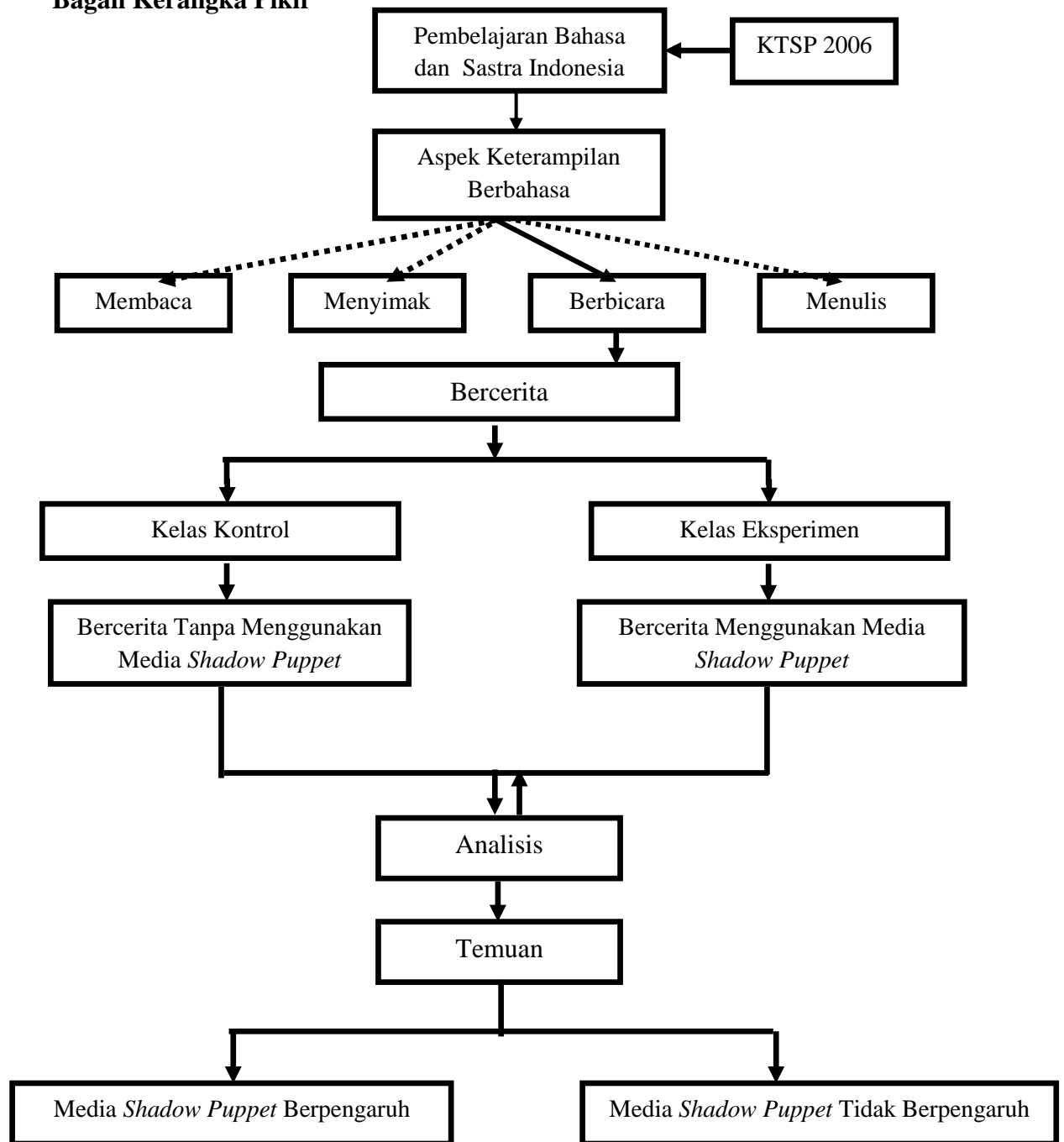
SMP Negeri 1 Ma'rang, Kabupaten Pangkep merupakan tempat yang akan dijadikan lokasi penelitian melihat permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia yang ada, khususnya pembelajaran bercerita yang hanya mengandalkan buku bacaan dan gambar sebagai media pembelajaran, bersamaan dengan itu hasil pembelajaran khususnya bercerita masih rendah dan kurang maksimal. Oleh sebab itu, diperlukan media yang sesuai dalam pembelajaran bercerita agar mencapai hasil yang lebih maksimal.

Adanya permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 1 Ma'rang mengenai pembelajaran pembelajaran bercerita inilah yang menjadi alasan sehingga peneliti menawarkan solusi mengenai permasalahan yang terjadi, yaitu dengan menerapkan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran bercerita. Hal ini dilaksanakan untuk melihat sejauh mana pengaruh media *Shadow Puppet*

terhadap kemampuan bercerita siswa, sehingga dapat dideskripsikan proses pembelajaran dan hasil yang telah diperoleh siswa dalam bercerita dengan menggunakan media *Shadow Puppet*.

Pelaksanaan penelitian ini, yaitu dilakukan pemberian materi dan setelah itu siswa mendapat tindakan (*treatmen*) kemudian diberi *posttest* (tes akhir) dengan tugas yang sama. Hasil tes dianalisis sehingga menghasilkan temuan. Adapun alur kerangka pikir penelitian ini, digambarkan seperti berikut ini.

### Bagan Kerangka Pikir



Gambar 2.2. **Bagan Kerangka Pikir**



### C. Hipotesis

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, kajian pustaka, maupun kerangka pikir, dalam penelitian ini dirumuskan hipotesis, yaitu: Pemanfaatan media *Shadow Puppet* berpengaruh terhadap kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ma'rang, Kabupaten Pangkep ( $H_1$ ).

### D. Kriteria Pengujian Hipotesis

Berikut Perumusan hipotesis yang diuji dengan menggunakan kriteria pengujian (Sugiyono, 2014: 230):

- 1) Hipotesis Alternatif ( $H_1$ ) diterima apabila  $t$  hitung lebih besar atau sama dengan  $t$  tabel ( $t_h \geq t_t$ ).
- 2) Hipotesis Alternatif ( $H_1$ ) ditolak apabila  $t$  hitung lebih kecil dengan  $t$  tabel ( $t_h < t_t$ ).

Adapun taraf signifikansi yang digunakan adalah 0.05.